

TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE APOIO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Wallisson Lucas Dos Santos Farias (wallisson_mn95@hotmail.com)

Murilo Bianchi Martins (murilobianchimartins@hotmail.com)

Adilson André Vieira (aavieiraj@hotmail.com)

Bruno Oliveira Costa Jimez (brunocosta1996b@hotmail.com)

Alexsandra Belido Mourão (ale_sandra_mourao@hotmail.com)

Vivian Mendes De Souza (vivian_mendes09@hotmail.com)

INTRODUÇÃO: O sedentarismo é um dos principais causadores de Doenças Crônicas não-transmissíveis (Chor, 2011). Alguns autores caracterizam a tecnologia como fator externo aliado a inatividade física, fato pelo qual crianças e adolescentes tem usado esses meios como única forma de lazer (FERREIRA, 2016; SILVA JÚNIOR, 2012). A relação tecnologia versus sedentarismo, ou até mesmo da tecnologia com atividades físicas possuem características interessantes. Ao mesmo tempo que muitas pessoas diminuem a prática física por se tornarem escravos da tecnologia outra parcela da população utiliza da tecnologia para auxiliar em suas atividades. Pensando assim, qual a possibilidade de meios de tecnologia (televisão, computador, smartphones, tablets, vídeo games, entre outros) servirem como apoio material para o professor durante as aulas de Educação Física? **OBJETIVO:** Apresentar a tecnologia como ferramenta de apoio nas aulas de Educação Física. **METODOLOGIA:** Tópico Globalização, advento da tecnologia, recortado da Monografia de Adilson José Vieira (informações da monografia e autor), onde a partir da abordagem sobre Sedentarismo versus Tecnologia e Tecnologia como ferramenta de apoio fizemos esse resumo. **RESULTADOS:** Ferreira (2016) em seus resultados constaram que a prevalência de comportamento sedentário foi superior a 69% durante a semana e 79% nos finais de semana, desta forma os fatores que mais se associaram a esses comportamentos sedentários foi a tecnologia, constando televisão, internet e jogos eletrônicos como os mais citados. Já Silva Junior (2012) corrobora com os resultados de Ferreira, sabendo que o excesso de peso é uma das consequências do sedentarismo, seu estudo apresentou uma prevalência de 30% de excesso de peso em adolescentes, tendo o computador como um forte aliado nesses resultados. Os Exergames (EXGs) surgem a partir de uma interação Homem Computador. Desenvolvendo uma nova classe de jogos que por meio dessa tecnologia torna-se possível aprendizagem de habilidades, gestos desportivos e a prática em si de exercícios físicos (VAGHETI, 2013). BARACHO (2012) em seus resultados constataram que devido a imersão dos estudantes nessa cultura digital os exergames são uma ótima estratégia quando incorporado e configurado para a educação física. **CONCLUSÃO:** Sabendo dos efeitos do mundo globalizado e tendo o sedentarismo como uma consequência forte de todo esse processo, cada vez mais os adolescentes estão se prendendo a tecnologia tornando-se sedentários. Contudo, os EXGs em sua combinação de exercício físico com game, permite que a ludicidade e a fascinação dos jogos digitais contribuam para a prática da atividade física (LAM, 2011), tornando assim, uma grande possibilidade de serem acrescentados no currículo dos professores nas aulas de Educação Física Escolar.

Palavras-chave: Tecnologia; Sedentarismo; Jogo; Educação Física; Educação Física Escolar.